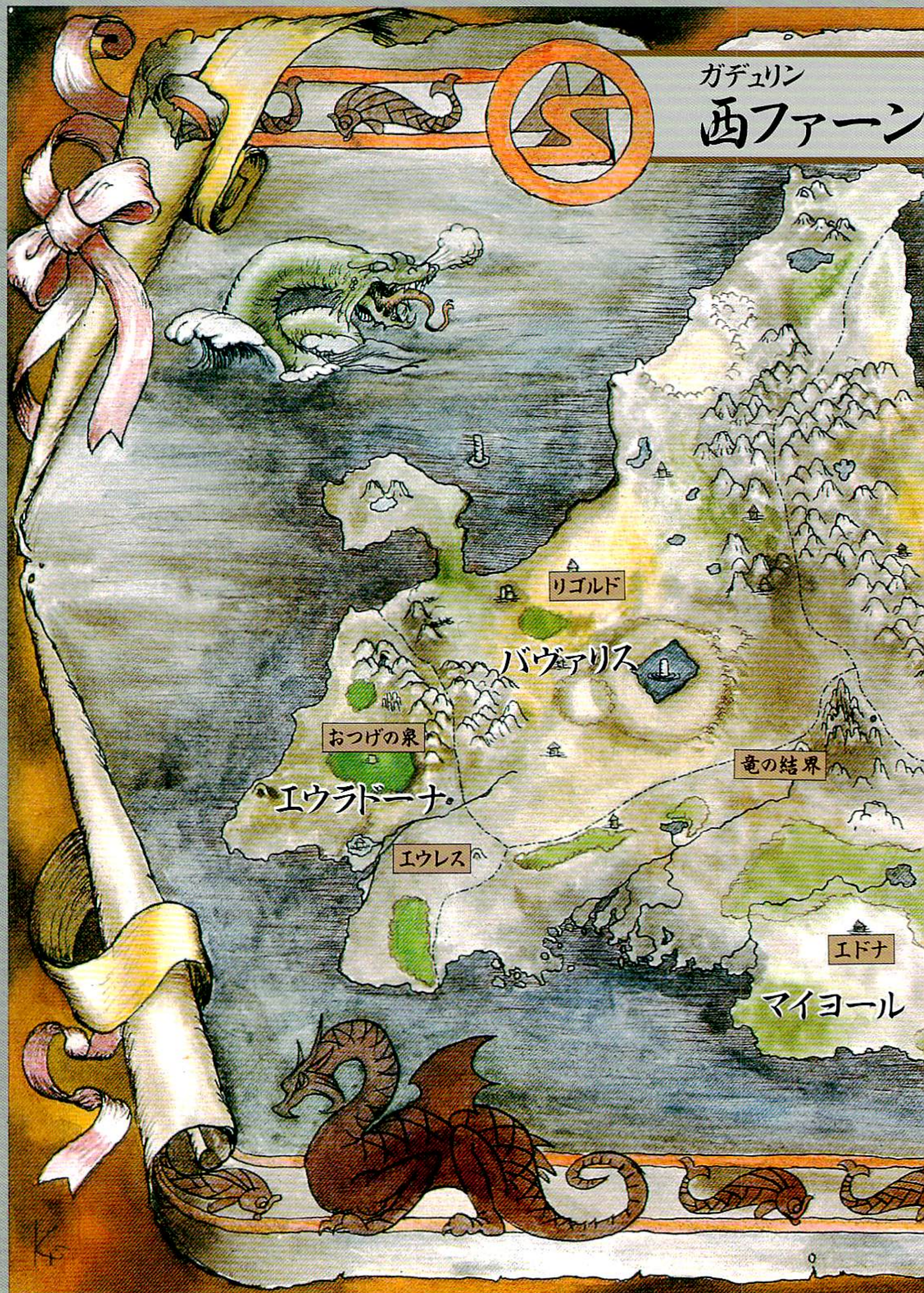
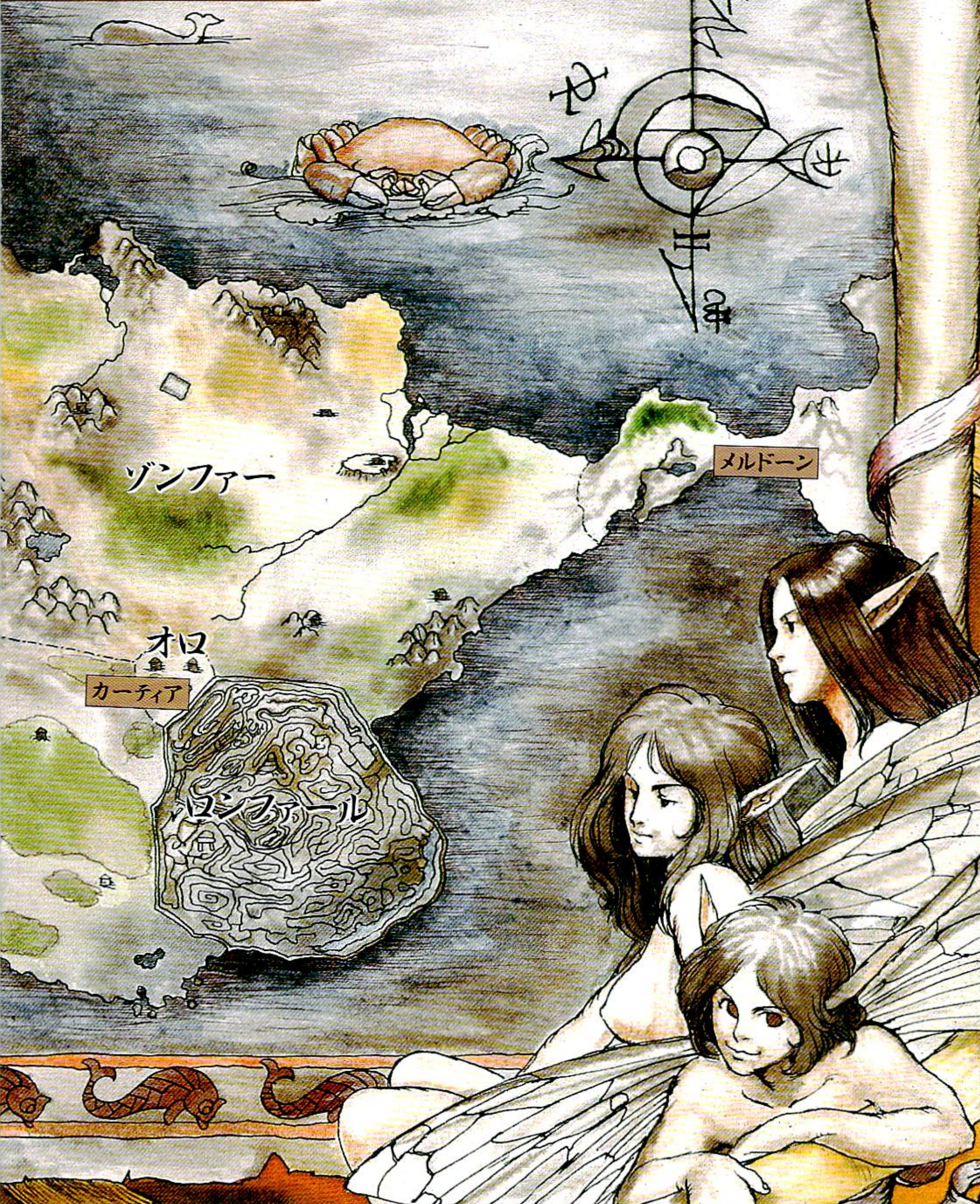

ディガンの魔石

目次



ガデュリン
西ファーン
リゴルド
バウァリス
おつげの泉
エウラドーナ
竜の結界
エウレス
エドナ
マイヨール

大陸全図



マップイラストレーション・鈴木健介



★ガデュリンの自然

ガデュリンというのは、この世界全体の名称のことである。そこにはいくつかの大陸が存在し、あらゆる生物が住んでいるという。ファーン大陸、グリュンドラード大陸……他にもまだ大陸はあるのかもしれない。各大陸がどこにあるのか、どのような配置になっているのか、完全に独立しているのか陸続きなのか、繊細なことは不明である。





★ガデュリンの神話

ガヴァナー。
ガデュリン神話に出てくる、神の名前である。神話によると、ガデュリンはガヴァナーによって造られたことになっている。また、ガデュリンに住む生物はすべて、ガヴァナーにつれてこられたのだという。
現在でもガヴァナーは、「ガデュリンにおける神」として崇められている。





★オロ

オロは西ファーン大陸内陸部に位置し、ゆるい山脈となだらかな丘陵を持つ草原地帯である。一年を通して涼しいが、降水量はさほど多くなく、積雪も少ない。青い空、青い湖がとても美しく、目をいたわらせてくれる。地平に生えている樹木は、針葉樹が大部分を占めている。
町や部落などは、主にマイヨール側の平地に多く集まっており、ゾンファー側にも少し散らばっている。ロンファール側の高地はほとんど無人となっている。
町や部落は、基本的に囲い地となっている。その場合、農地や牧場などは、集落の外に作られる。建物は、背が低いものばかりで、そのほとんどが木造、そして、畜舎がくっついている。石組の建物もときどき見うけられるが、これはお金持ちか外人の家だということである。
雨が降ることは少ないので、市が立つときや何か行事があるときには、もっぱら広場が利用される。また、町の随所に掘られている井戸も、住民の憩いの場になっている。
オロの総人口は５万人くらいと少なく、平均寿命は60歳くらいだ。しかし長寿の種族なので、地球の人間でいうと、それが40歳くらいにしか見えないであろう。500人に一人くらいの割合で、90歳を越える老人が見られる。
一夫一婦制で、一家に子供は５人くらい生まれるが、そのうち２人くらいは０歳児で死亡してしまう。子供の死亡率が高いので、10歳くらいまでは決まった名前を持っていないのが普通だ。病気に弱い種族だと言えるであろう。もし、ガデュリンにペストのような伝染病があったとしたら、とうに絶滅していただろうと思われる。
人口がさほど増えないのは乳幼児特有の風土病があるためで、はっきりとはしていないが、これは動物が媒体だといわれている。
産業としては、家畜が主となっている。実は、ファーンで使われている家畜は、ほとんどオロで生産されているのだ。家畜達の調教法は秘法とされ、そのために、他



国の侵略からも守られているという。その他、家畜の原毛や皮、木製品の品質も良く、いくらか他国との貿易に役立っている。
オロには「ノマ」という長毛種のロバのような動物がおり、交通機関としては主にそれが利用されている。同じように、「ルク」という毛の短い水牛と馬の中間のような動物も利用されている。そのまま乗るか、または車を曳かせるのだ。湖や川はあるのだが、舟やいかだはほとんど見られない。あったとしてもそれは他国からの輸入品で、公共の機関である。中央平原には、風を受けて走る風舟というものがあるという。
生活レベルはさして高くないといえる。中世ヨーロッパ、いや、それ以前の生活であろうか。貧富の差はそれほどない。「フィー」と呼ばれる族長が小さな氏族をまとめ、さらにそれを「カーン」と呼ばれる王がたばねる、という形態となっているが、そもそも人口が少ないので、支配者といってもさしたる権力は無いといっていい。カーンの城も、地方貴族の別荘、といった程度のものであるし、最も貧しい農民でも自分の土地と家畜を持っている、といった具合いだ。
オロの人々は、ファーン大陸に住んでいる種族の中では最も地球人に似ている。手足や皮膚の感じは地球人とほぼ同じ、顔の感じは東洋人に近く、なぜか童顔が多い。肌は地球の白人より少し浅黒い程度。耳の先が少し尖っているのだけが、地球人と違うところだ。体力も、地球人のそれと同じくらいだ。性格は、すこぶる温和で、おっとりとしたところがあるが、いざというときの団結力は凄い。非常に適応力があり、以外とねばりがある。
文化レベルはさして高くなく、素朴さが目立つ。照明、明りは「ロウの木」から作ったローソクを使うか、暖炉の火明りのみである。獣脂ランプもあるが、これは主に輸出向け。空気が乾燥しているので、火気には神経質だ。公共の、スチーム・バスというものもある。



元来水はあまり好きではない種族なのだが、ガヴァナーの感化のせいか、水浴びをよくする。冬はスチーム・バスのあとで水に飛び込む。医療は、マイヨールから入ってくる薬草と、流れのヒルクホーフ人医師に頼っている。
スポーツ兼自衛のために、剣技が盛んである。ルクもたくみに操る。投げ槍も得意。ある地方だけで作られる金色の剣が、オロの武器の特徴である。この武器は秘密の場所で作られ、毎年成人した若者に与えられる大人のシンボルでもある。
学校もちゃんと存在する。各町や部落の公共広場、集会場で、毎日4時間ほどの授業が行われている。生徒も先生も全くの自由参加で、季節の行事や個人の計画の手伝いも含まれる。
農具は主に鉄と木が使われている。武器、特に剣は特殊な合金で作られ、その製法と製造所はごくわずかな人間しか知らない。その他の道具、食器には木製品が多く使われ、陶器には素焼のものがあるが、あまり使われていない。
音楽は素朴なものが好まれ、小型のリュートのようなもの、たて琴、細身の短いホルン、フルート、小さいシンバル、タンバリンが主な編成で、時に太鼓が入る。お祭り好きな種族で、ダンス用の明るい音楽が多い。文字は割と普及しており、文学は音楽ほど重視されていないが、昔語りは大変好まれていて、それを伝承する者は特別扱いされている。
美術や工芸としてはまず、木彫りがあげられる。木造の家の柱等には飾り彫りが見られ、これは氏族の歴史を表している。独特の剣の装飾も、彼らなりに美しく飾り立てているが、素朴さが先に立っている。
宗教としては、熱心にあがめるほどではないが、ガヴァナーを奉じている。あいさつまでにも、ガヴァナーが引合いに出される。例えば、こんにちは＝今日もガヴァナーの生まれた日であるように。さようなら＝貴方の許にガヴァナーが戻ってこられますように。といった感じ。



彼らの時間の概念はわりとおおざっぱで、夜明け前、朝、昼、夕方、夜の差くらいしかない。朝起きるのは早い。夜明け前に起き、男は家畜を追って草原に出るのだ。女はその間、家の中のこまごまとした事を片付け、子供や特に決まった仕事を持たない者は、広場の学校に出てすごす。夕方、男達が帰ってくると、剣技の練習と夕食と酒宴が始まるが、それも広場に集まって行われる。寝るのは、広場のかがり火が消え始める８時頃。

食事は朝と夕方、一日二食で、その他軽い食事が２回ある。主食はパンで、その他に肉と塩漬けや薫製、野菜や果物、卵、軽く発泡する酒や、家畜の乳からつくられるクリームチーズのようなもの。これらはすべて自給自足である。他には、マイヨールの強い薬酒、エウラドーナの蜜の樹など、他国の食料もあり、食料にはこと欠かない国である。

衣服は、羊毛に似た獣毛で編んだり織ったりした、長袖の上着とズボンまたはスカート、といったスタイルが多い。他には、なめし皮のベストや野生動物の毛皮、皮のブーツや編み上げサンダルといったものなどがある。

神話によると、ガヴァナー時代、この種族はガヴァナーのガイドのような役目をしていたという。元々はガヴァナー人の亜種ともいえるくらい近い種族で、そのためにガヴァナー達には特別に可愛がられていたという。

現在のオロは、もともと国として与えられていた場所ではないため面積は大きくない。彼らは、肉体的にも社会的にも強い種族だとは言えないが、他の種族から侵略を受けることがない。その理由を知っているのは、彼らの神ガヴァナーだけである。だが、月日が去るとともに過去の記憶は薄れてしまった。

彼らはこの数千年、たいした進化もせず、のんびりと暮らしている。



★マイヨール

西ファーン大陸では、ゾンファーに次ぐ大きさである。
高くそびえる岩山が天を突き、彼方に見える活火山により、空は常にどんよりとしている。海岸地方は塩分が濃く、平野は荒れ地か湿地。それがマイヨールの特徴だ。国の中央に、首都エドナがあり、その地底深くにセットされた魔界発生機（大地の樹）によって、国内では魔法を使うことができる。
首都エドナ以外は、ほとんど文化的な都市とはいえない。エドナでは、巨大な石を黒ドラゴン(おそらくガデュリン最大の生物)を使って、運ばせ、築いた城塞にて地下の大地の樹を守護し、なおかつそこに魔法学校を設け魔法の正しい使用法を保護している。
町の大半は、交易の為にある。住民のほとんどが孤独好きで、半数以上の者が森や洞窟に住んでいる為、町にはひとにぎりの民家しかない。もっとも、住民と言ってもどこからどこまでを人とするかは、この国に関しては大いに問題ではある。寿命に関していえば、一番長寿の黒ドラゴンで500年、短いルルド族では、５年くらいと、バラエティに富んでいる。
魔法的生物と言えるであろう彼らの形態は、他のどの国々よりも様々である。魔法が使える者、空を飛べる者、地中に住む者、水に潜れる者……その種族により、特徴は異なる。概して身体は、頑丈な連中だ。肉体的な病気はほとんどない。大まかな死因は、食われる・餓死する・その他の事故・殺害・毒などである。
比較的人間に近い者達は、魔法のアイテムや薬草、薬酒を取引している。煙草はマイヨールの特産物だが、野生のものはほとんどなく、ドワーフに近い姿のイグロ族が全国各地の農場で栽培している。ドラゴン系の生物のウロコや、その他の皮と肉を獲ってくる狩人もいれば、岩山に住む大型のドラゴンの溜め込んだ光るもの(金・銀・宝石)を、苦労して盗ってくる穴盗人もいる。これは割はいいが、相当に危険な職業である。ドラゴンの宝物は、美しく、評価が高い。



自給自足が主なマイヨール人にとって、商取引は苦手とするところで、これらの品々は、メルドーンからの商人が仲介して貿易するケースが多い。物は、動・植物を問わず、野生のものがほとんど。薬草と煙草は、メルドーンの商人が乾燥庫で干して保存している。特殊な木の樹液に薬草を漬け込んで造った薬酒は、偶然の産物ではあるが美味。

移動は、ドラゴン系の生き物に乗ることが多く、走りなら荒れ地に住む「足長竜(ストライダー)」だし、飛ぶなら岩山の「青色小翼竜(スカイ・フィッシュ)」がよく使われる。おとなしい小人族には、オロのノマが人気だ。ただ、彼等はあまり出歩かないし、大半は自力で行動する。

この国の生活レベルは、無茶苦茶だ。清潔好きな連中が少ないので、低レベルに見える。さすがにトイレはあるが、食べ物の残りカスなどはそのまま放っておくので、それに小動物がたかっている。ちなみに彼等の民族性は、だいたいにおいて頑固・疑い深い・しつこい・気まぐれ。一番ましなのでおせっかい……と、いったところだ。

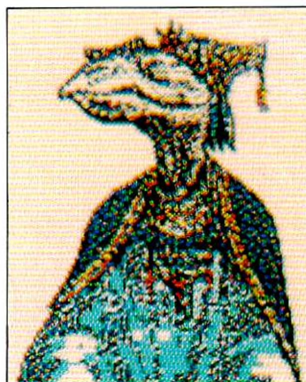
身分の差というよりは種族差別がある。その国内全体に広がる魔力の為、生息している生物のほとんどが知能を持ち、口をきくことができるので、各種族の「長」がエドナに集まって会議(らしきもの)をしているが、話がまとまった試しがない。結局、太古から伝わる「掟」に従うことになる。「掟」は、神話と共にあるが、神話の方には誰も興味を示さない。

それ以外は魔法学校の教授「魔法使い」が、尊敬の的である。色にはあまり意味を見いださない彼等だが、唯一ドラゴンに捧げる色とされる真紅は、魔法使いに限り身に着けられることになっている。

魔法学校の入学資格はほとんど世襲制で、貴族のような意味もある。無論ここから長が出る。他は、種族ごとに「先祖伝来」の魔法を伝えている。



マイヨールには時間の概念がほとんど無いが、魔法学校では呪術の関係から月に関する暦を使っている。魔法使いクラスになると詳しくて、地球の占星術並に、分刻みになる。
宗教は、特にないが、全ての現象を月の運行と結びつけて考えたがる所はある。また、自然物はことごとく薬か毒だという概念がある。
夜にはオロの獣脂を使ったランプで灯りをとる。暖房はひたすら着込むのが主流。
一般に小人族が建てている丸太の家は、造りが雑なせいか70年位が寿命。単なる穴は30年位なので次々と掘り進んでいくしかない。洞窟は半永久的に保つし、エドナの城塞もそれに等しい。
他の生物には牙だの爪だのがあって、それで戦う。ドラゴンは、滅多に火を吹かない。腹が空くからだ。ドラゴンのウロコは良い防具の材料になるが、加工が難しい。これは黒ドラゴンのウロコから削り出した刀で加工出来るが、その刀を造るには、ダイヤモンドでもなければ無理だ。で、実際、ダイヤの巨大な原石(ディルツト産)に押し当てて、ゆっくり研ぎあげることになる。
全ての道具は、主に木と銅で出来ている。
衣服は、見当るもの手当り次第に身につけることが多い。煙草の栽培などをしている連中は、オロの毛織物・皮製品・エウラドーナの布を買い入れているが、それ以外は、毛皮や野生動物のなめし皮・木の皮や葉が多い。装身具はオロのものを戯化したようなもので、ただ、こちらは身に着ける機会が少ない。
彼等は自然物には造詣が深い。魔法の道具もそれなりに使いやすく改良されているので、かなり普及している。あとは、その地方ごとの、亜流の魔法が用いられる。
食事の間隔が長いのは、ドラゴンの類。炎さえ吐かなければ、一ヶ月に一度。主食は他の小動物。ただし草食のドラゴンは、炎は吐けず、間隔も一週間に一度となる。
小人族は、人間に近く、蛙やネズミの類、魚、虫、野生の果物等を、一日に２回食



べる。冬期は一回になるが、その分活動も鈍い。一部、長命族の竜は、冬眠する。冬眠する竜は、夏の間は眠らない。小人族は一日に15時間くらい眠る。非人間型は、夜行性のものが多い。
小人族でも、味覚のセンスは良くない。生臭いのが好きで、泥の中の魚を生で食べたりする。煙草の煙も彼等には沼のしょう気の代用でしかない。硫黄の煙なども好きで、呪術にもよく使われる。ニラ臭いのなんか、最高。
言語を日本語に翻訳した場合のイメージは、全体にいなかっぽい。特にドラゴン系のしゃべり方は、言葉の間にシューシューいう音が聞こえて、聞きづらい。
音楽らしいものは、何か叩く、こする、うなる、叫ぶなどいろいろあるが、全部呪文に聞こえる。文学も、結局呪文である。
彼等に挨拶など、ほとんどない。別れには、「さようなら」位は言うが、人に会っても始終仏頂面である。悪意はない。
自分の気まぐれが全ての彼等にも、タブーはある。それは、必要以上に他人の生活に立ち入る事。用もないのに話しかける事。何かしてもらっても、お礼もしない事。自業自得。目には目を……そういう国である。





★バヴァリス

ファーン大陸北西に位置する。
地域的に重力を増大(2G～8G)してあるので、それにつれて樹木の成長点も変化する。母星が高重力のため、そのなごりを残してあるのだが、高重力の場所は、バヴァリス人にとって保養の場所でもある。
国土の大半は赤茶けた固い芝の草原で、ところどころに枝のない、巨大なシダのような樹が生えている。残りは火山地帯と赤い荒れ地で、塩湖が点在している。気候は暖かく、場所によっては暑いくらいだ。
街は基本的に、遺跡が後利用されたものとなっている。神話によると、彼らの母星で彼らの一族が台頭する以前に、バヴァリスを支配して滅亡した種族の都市の抜け殻を利用したらしい。またこれは、ガヴァナーが作ったとも言われている。
町並みは整然と区画されていたが、バヴァリス人の改造により、今は見るかげもない。この町は地上のみならず、地下まで及び、最下層は汚水のたまり場となっている。水は都市が浄化、供給し続けていて、泉となって各住居に涌きだしている。ここの水は、泉さえ整備されていればきわめて清浄だが、メルドーン人や他の外国人の住居以外は、もはや何世代も泉の掃除などした形跡はない。各地の小都市も同様である。
このだだっ広い国に人口は100万人前後。彼らは卵生で、繁殖期は年に二回ある。一回に卵を3個くらい生み、母親は抱卵期になると、高重力地帯のどこかにあると思われる、先祖代々の孵化室にひきこもる。重力バランスの不調が原因か、孵化率はわずか5%くらいである。新生児のうち成人(15歳)するのは70%、男30%、女40%だが、男子で30歳を越えるのは、そのうちのわずか10%である。女子の平均寿命は55歳くらい。そのためもあり、ハーレムが存在する。
各地に点在する塩湖の周囲には良質の塩の鉱山があり、ファーン大陸の塩の80%までもがここで精製される。その他、シダ状の樹の実が、オロを始めとする外国に、

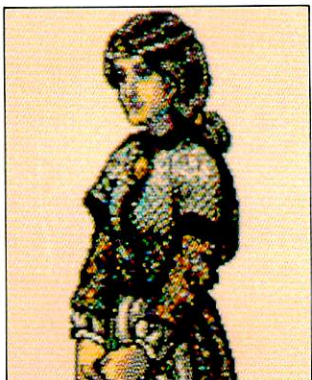


貴重な香辛料として輸出されている。また、火山地帯は鉄を始めとする鉱物資源の宝庫である。
生活レベルは、もう数千年は向上していないと思われる。ファーンの塩をほぼ独占している事から選民意識が強く、同族間の「名誉ある戦い」に明け暮れ、文明を発展させることには情熱を感じていないらしい。都市は先住民の物を利用しているため、食料以外に不足のものはなく、掃除さえすれば、きわめて快適といえるかもしれない。
交通機関は、成人となれば多くの者が徒歩に頼る。彼らの下肢は見かけより強靱でずっと素早いため、1日に200キロぐらい進むのは軽いという。子供の移動や、孵化室からの新生児の帰還には、調整済みのオロのルクがよく使われる。塩湖には丸太をつないだいかだで浮き橋が作ってある。
彼らの肌は、は虫類に似ており緑色ですべすべしている。背中側は細かいウロコがびっしりと覆っている。体毛は黒っぽく、頭部から背中にかけてたてがみがはえている。
顔は地球上は生き物でいえば亀に似ているが、むき出しの牙と濃い眉毛がどう猛さを強調している。氏族によっては、トサカを持つ者もいる。
手足は三対６本あり、真ん中の一対２本は、他の二対より若干長く、歩行中には下肢の役目をする。手指は４本ある。
歩行時には四本足になるため、最高時速45キロくらいで走ることができる。10センチほどの短い尾を持ち、これは普段は装具の中に隠されている。運動能力、体力は、地球人の3～4倍くらいと思われる。
伝説によれば、真ん中の一対の腕は本来背中側にあったもので、これが翼となっていて、空を制覇した種族が火山国にいたらしい。
彼らは、決闘を挨拶の一種と考えている。生死に対して異常なほど鈍感で、神官た



ちを軽蔑している。飛び道具は絶対に卑怯で、正当な手段で戦って勝てば偉い、という価値感を持っている。
すべてが投げやりでやけくそで、未来に対する希望や、子孫のために何かをするという観念がない。決闘の目的である王者の地位も、彼らにとっては二次的なものでしかない。
食料の供給については特に問題はないようだ。塩の輸出量さえ管理制限しておけば、外国からの物資はとだえることがないからだ。しかし、食料保存の努力はほとんどしていない。定期的に入ってくる肉や魚類を、塩湖の近くで塩水につけてそのままほうってあったりするのだ。
きれいな水がふんだんにあるにもかかわらず、彼らは清潔な生活というものには縁がない。気温が高いので水浴びはするが、アフリカの野生動物と同程度の感覚である。身体をきれいにするのとは意味が違うのだ。医者はヒルクホーフ人が流れてくるまで存在しなかった。身体を治療するというのは彼らにとって屈辱であるらしい。



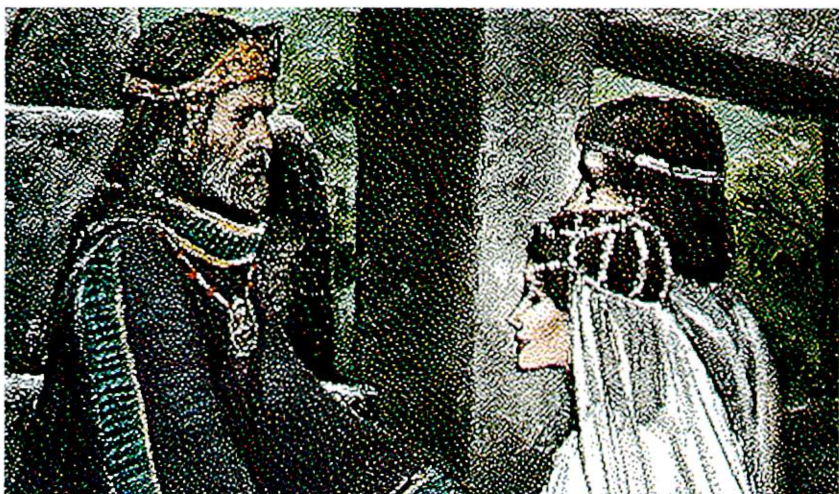


★エウラドーナ

ファーン大陸の西に位置する妖精国である。ファーンの中では最も過ごしやすい国。人口密度は比較的高く、部落には群れをなして飛翔する男たちの姿が見られる。この種族は生まれたときから死ぬまで、外見に差がほとんどないので、年齢の分布は不明である。集団生活が多いが、特にそのように定められているわけではない。男女の比率は圧倒的に男のほうが多い。
彼らの肌は、蒼白といってもいいくらいに白い。血液が緑色なので、光合成で生きられる可能性もある。毛髪と眉、まつげ以外の体毛はないといっていい。
髪もやはり緑系統が多いが、青、紫系の色も見られる。まれに金や銀の者もいる。
男の３割には頭の両脇にうずまき状の角があり、まるでパーンである。この連中には羽がない。また、時に触角を持つ者もいる。目は瞳と紅彩の区別がかろうじてわかる程度で、白眼はないが、澄んだその色はとても美しい。これもやはり、緑、青系が多い。口は総じて小さく、言語もハミングのようである。
手は細くしなやかで、５本指、爪はない。きわめて優雅な動きをするが、のろまではない。彼ら同士の秘密の合図は、目にみえないほどの素早い身振りで送られる。
彼らの指のサインは、彼らの第２言語でもある。指先は柔らかなようだが、すばらしく強靱である。みがいた紫檀の棒を思わせる強さである。
羽は、りん粉のない蝶の羽と広葉樹の葉をたして２で割ったような感じである。色の分布は蝶に似ている。これで飛べる者は有翼人の半数だが、それでも遠距離は無理だ。この連中は群れをなすことが多い。
足にもやはり爪はない。足指は４本である。走るのは苦手。尾はないが、男の中にひづめを持つ者がいる。
音に対してはきわめて敏感で、様々な情報を音の中から抽出できる。異種族の会話から、喜怒哀楽やそれ以上の企みまで……。一方で、それを増幅して音楽として送り返す事ができる。音楽で敵を退却させる事などもたやすいであろう。しかし、そ



のための分析にはかなりの精神力を必要とするので、むやみに使える手ではない。
彼らは、水分とわずかな栄養物で生き続けられるせいか、生活感がない。明るく善良だが、あきっぽいところがある。他民族からは子供のように扱われている。だが、思い込むと命がけでもものごとにぶつかっていく。何にでもすぐ手を出し、好奇心を最優先する。他人の都合は二の次なので、しょっちゅうトラブルがある。美しいものならなんでも集めたがる。
男女ともに、身長、体重などは、地球の子供並だ。ただ、身体つきは成熟している。瞬間的な体力はあまりないが、正常な生活さえ守っていれば、持久力はある。





★ゾンファー

ファーン大陸では最も大きな国だ。戦闘種族と呼ばれる、ゾンファー人が住んでいる。
頑健。ゾンファー人の肉体についてはこの一言に尽きる。神話によると、彼らはガデュリンの治安と安全を維持するため、ガヴァナーの手によって送り込まれたのだという。
その身体は遺伝子操作により、戦士としてきわめて効率よく作動するように改造されている。戦闘種族ゾンファーに男女の区別はない。外見上の男女差は生殖器の区別だけで、肉体的、思想的男女間格差はまったく存在しない。したがって、ゾンファー人の間に恋愛感情は芽生え得ず、子孫の存続はすべて医学的に抽出されて精子と卵子の試験管内受精および人工胎盤による育成に頼っている。
ゾンファー人の肌の表面は強靭で、しなやかななめし皮様の皮膚によって覆われており、なまじの刃物などでは傷をつけることもできない。彼らは、格闘戦で敵につかまれることを防ぐため頭髪をすべて剃りおとしている。もしも剃らない場合には、細かくちぢれたきわめて固い毛髪が頭部を覆い、効果的にヘッドギアの役割をはたす。頭皮の下の頭蓋骨はきわめて分厚く頑丈、大脳をヘルメットのように取り巻いている。
顔の堀りは異常に深く、特に、眼球を保護するために眼は深く落ちくぼんでいる。彼らの目は通常の可視光線から赤外線に近い範囲までのスペクトルが感知でき、さらにスターライトスコープ的な能力も備わっているので夜間でも視力がきく。
肩、肘、膝の関節部からは骨が変形し薄皮に覆われた角が生えている。この角はふだんは手足にそうように折たたまれているが、白兵戦の際には起き上がって強力な武器となる。この角には神経が通っていないので、いかに乱暴にあつかっても痛みは感じない。
急所である内臓は、鎧のような構造の肋骨に保護されており、我々がナイフや槍な



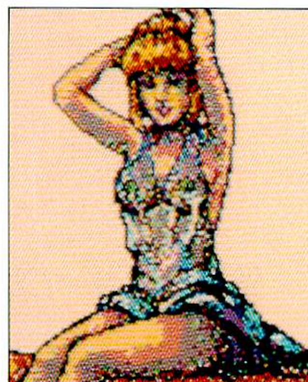
どで突き通そうとしても不可能である。ゾンファー人の骨格を形成する物質は一種のプラスティックだが、その強度は至近距離から発砲された375口径マグナム弾すら防ぎ止めてしまうほどだ。
ゾンファー人の食事は一日に一度だけ。消化吸収の効率がきわめて高く、少食である。睡眠はつねに浅く、それもわずか2～3時間でことたりる。
筋力、脚力、持久力は異常といえるほど高い。平均的ゾンファー人は、100キロ以上の荷物をかついで42.195キロをわずか１時間で走破する。
痛みに対する耐性が大きく、場合によっては神経信号を遮断することにより、苦痛を無視することも可能である。
彼らの体内時計はきわめて精妙で、秒単位まで計ることができる。
ゾンファー人は超音波域で会話を交わす。これは、敵地において相手に気付かれることなくコミュニケートするためにあたえられた能力である。なお、訓練を積んだごく少数のゾンファー人は、われわれにも聞こえるサイクルで発音することができる。その一方、われわれの会話を聞くことは、すべてのゾンファー人が可能である。ちなみに、彼らの聴力は、地球人の５～10倍ほどである。ゾンファー人の対社会認識は〈敵〉と〈味方〉。〈味方〉はさらに〈上官〉と〈部下〉に分けられる。敵は絶対せん滅。上官には絶対服従。部下には絶対の支配力をもつ。
彼らにとって価値があるのは優れた武器と優れた作戦のみ。それ以外の物には、なんの価値も見いだすことができない。しかし、表にこそ表れないが、彼らは優秀な武器を携えて優れた戦闘作戦に従事するとき、無常の喜びを感じているのである。
ゾンファー人は体の動きのじゃまになるような衣服はほとんど身につけない。肉体自身が優秀な鎧であり、関節部を隠してしまうと、角が使いにくくなってしまうからだ。さらに彼らの肉体は気温の変化に対して無神経なので、暑くても寒くてもまったく苦にならない。



戦いだけを目的とした種族……というと好戦的性格を持つと思われがちだが、そんなことはない。彼らは軍国主義者だ。そして真の軍国主義者とは、けっして好戦主義者ではない。すなわち本物の軍国主義者は勝てる感いにしか手を出さないからだ。ゾンファー人はつねに冷静だ。彼らは熱くなるということを知らない。その頭の中では、いついかなるときでも戦闘のシミュレーションが行われている。彼らにとっては、自分の種族以外のすべての者が敵なのだ。そこで、いつ敵と戦いを交えてもよいように、無意識の内にもっとも有効な戦術および勝率の計算をおこなってしまうのである。
彼らは生まれながらの戦闘マシーンである。







★ヒルクホーフ

南の高緯度地帯にある医学都市。
年中厚い雲と凍えるような寒さに囲まれている。しかしそれは、ヒルクホーフ諸島の上辺だけの世界のこと。ヒルクホーフ本体は、その地下に存在している。
ヒルクホーフ諸島の各島には、洞窟にカムフラージュされた地下への通路があり、それぞれの島に専門別の地下空洞がある。そして、各空洞からさらに、センタードームへの通路がのびている。センタードームには、総合医学研究所や、遺伝子操作のラボ、そしてなぜか神殿がある。建物などは、現代の医学建築とはかなり違い、どちらかというと宗教建築の様相をかもしだしている。
ヒルクホーフ人。彼らは液体型流動生物で、特定の体型を持たない。そこで、遺伝子操作のラボで作り出されるクローンに、己が肉体を同化させているのが普通だ。つまり、ヒルクホーフ人は、誰であろうと、我々から見ると同じ人物に見えるわけだ。
服装は祭司的なイメージが強く、また華美を好まないため、質素で神秘的な雰囲気をかもしだしている。また、プライドが異常に高く、本来の肉体形状を同族以外に見られることを極度にきらう。
ヒルクホーフ人最大の能力は、生体修復機能にある。彼が傷ついた個体に触れると、彼の手から本来の流動生物としての彼が傷ついた個体へ進入し、卓越した細胞融合技術によって、奇跡のごとく神経系をも含めた修復を行ってしまう。しかし、脳の記憶だけは完全に直すことができない。また、いかにヒルクホーフ人といえども、細胞は死滅した個体までは修復できないため、蘇生のためには、死んだ直後に行わなければならない。
また彼らは、眠らない、食べない、疲れない、という非人間的な能力も持っている。



★ロンファール

オロの南東に位置する。
この国に関してのデータは、ほぼ無いに等しい。国全体が高い壁で覆われており、入り込めなくなっているからだ。また、他国との交流も全くしていないようだ。ただ一つわかっていることは、国の内部全体が、まるで迷路のような構造をしているということである。



★スタジオぬえ

1974年、竹川公訓(現・高千穂遥)、加藤直之、宮武一貴、松崎健一の四名により、わが国初のSF企画・デザイン・イラスト専門会社として設立される。以後、出版、テレビ、アミューズメントなどのメディアを舞台にSFヴィジュアル・クリエイターの先駆者として活躍、現在に至る。代表的作品に「超時空要塞マクロス」、「さよならジュピター」、「宇宙戦艦ヤマト」などがある。

★加藤 直之

僕はこの数ヵ月、机の上で仕事をしながら、PCなのか、ワープロなのか、ファミコンなのかは知らないが、とにかくCRTとにらめっこしてる奥さん(みゆき)と、ろくに顔も見ないで会話をし、猫にエサをやり、時々自分達の夜食もこしらえて、錆びていくピッケルを横目で見ながら、バッテリーがあがったシティの押しがけで息を切らしたりしていました。

こんなに頑張るつもりじゃなかったのに、ついアーテックの皆さんの迫力に負けて、僕はいけない子です。

★守本 憲一

はじめまして、スタッフ中最年少の守本(21)です。ゲーム製作に加わったのは今回が初めてのようなもので、戸惑う事ばかりでした。締切間際には休日返上で働いて、遊ぶ暇なんかぜんぜんないんだぜ! おまけにうちの会社にはひとりも女の子がいないし……うるうる。こんな僕に、励ましのお便りを下さい。年齢15~25才ぐらいまでの、できれば女の子、おいおい! 文通コーナーじゃないっつうの!





★山口祐平+アーテック紹介

「こんなゲーム作るんじゃなかった!」これが正直な感想。コンピュータで可能か不可能か、そんなこと、ちーっとも考えずに「究極のシステムを組むのぢゃ!」と号令をかけてしまった。おかげで、出来上がったこの「ディガンの魔石」は……

もうプレイした人は解っていますよね! どんなにこのゲームが常識はずれの物かっていうことを。そう、常識はずれがアーテックの信条だということを、完成まで知らなかった社員の皆様とぬえの方々、どうかアホな社長を許して下さい。

しかし社長としては、ユーザーに良いものを提供できれば、鬼にでも、ごみ掃除でもいたしますです。はい。

初めて公衆の面前に姿をあらわした、アーテックという私達の会社、アート&テクノロジィを旗印に、今後もがんばって行きたいと思います。どうぞ、よろしく!

★加藤 みゆき

犬も歩けば棒にあたる……何の因果でこんな仕事にぶち当たってしまったのでせう。泥棒を見て縄をなう……実作業に入ってから、PCとモデムがないとあかん、という事に気がついた、私は馬鹿です。わはは。豚に真珠……MS-DOSのエの字も知らない私に、わざわざ時間を裂いて説明に来てくださった山口様、兵藤様、イワイワ様、感謝!

ここ掘れわんわん……で、出来あがった画面です。特にリリファを始めとするエウラドーナ人、穴があくほど見てやってください。

★新庄 伴紀

自社ブランド第1作目、しかもスタジオぬえ、加藤直之さんとの共作! と来てはもう大プレッシャー!! 更に制作期間の短さといったら…。はっきりいって死んでます(過去形じゃないところが悲しい)。

★可徳 剛

この2週間、仕事と私事がいくつも重なって、とても忙しかった。結局、play中の画面を一度も見ずにこのマニュアルを書き上げてしまいました。

★三木 一哉

眠さで頭が死んでるときに、自己紹介文を書けと言われてしまったのでした。私は、ゲームを作るのは初めてなので、非常に苦労しています。もし「俺がこのルーチンを作れば、もっと速くなるぜ」と思っても手紙は出さないでください。でも、ゲームに関する御意見、御感想はどんどんお寄せください。特に可愛い女の子(周囲の人の意見)は、私の個人名を書いて送ってね。

★田中 司

うーん、東京は暑いなー。と言うわけで、私がアーテックの中で一番年下（守本さんと同じ21歳）のプログラマー「田中」です。今回の「デイガンの魔石」制作は、先輩達に色々お世話になりながら、ほとんどお手伝いという形で参加しました。不規則な生活にも耐えながら、うんと苦労して作り上げたこのRPG（?）、楽しんでいただければとても嬉しいです。そして御意見、御感想、お待ちしています。あっ……そうそう。ついでにPC−8801版もよろしく!?

★小川 浩樹

BGのチーフの者です、名ばかりのチーフであります。そういうわけで、手落ちが多々有った場合は、忘れて、寝てしまいましょう。それではファンレターまっています。

★岩滝 徹

今回、加藤さんといっしょに仕事ができて、とても勉強になりました。話は別ですが、僕は小さい頃、故郷の佐渡ヶ島がひょっこりひょうたん島みたいに動くのだと信じていました。

★平手 佳之

ども、システムデザイン&コーディネート担当の「まるひ」です。

なんとあの加藤直之さんの絵を使わせてもらえる。しかも、それが動いてしまう！となれば、ゲームの中身の方も負けてはいられません。

今までに無いタイプの、リアルなゲームを目指して、いろいろと工夫してみました。それだけに、いろいろと新たに考え出さねばならないことが多くて、苦労したなあ。

でも、それだけ皆さんに楽しんで貰えるゲームになったんではないかと思います。

★サイコソニック

サイコソニック産ゲーム音楽は時間や空間を超えて皆さまの耳に届く力を持っております。ヴィジュアルな楽しみのお供として、世間サマに貢献出来れば幸いです。夢を育んで三千年、私達はいつだって美において妥協はしません。

アーテック：スタジオぬえ提携作品

原作	スタジオぬえ
監督・脚本	山口祐平
美術監督	加藤直之
作画監督	岩滝　徹
ゲームデザイン	山口祐平 平手佳之 守本憲一
マニュアル・ライター	可徳　剛
設定協力	加藤みゆき
進行	城野　尚

プログラミング

プログラム	兵藤嘉彦 三木一哉 田中　司
コーディネイト	平手佳之

CGイラストレーション

イラスト原画	加藤直之
アニメーション	岩滝　徹
CG仕上	加藤みゆき

ゲームグラフィック

美術	小川浩樹 新庄伴紀 山口祐平
キャラクター	新庄伴紀

音楽

エンディングテーマ	ばんばひろふみ
ゲーム音楽	サイコソニック 津田治彦 大山　曜 西村大平





ARTEC
アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440